

## Los nuevos medios interactivos

# EL CONSUMIDOR COMPROMETIDO

**Dicen que será la palabra clave del año 2000: "Interactividad". Música interactiva, literatura interactiva, televisión interactiva, viajes interactivos... La idea es desarrollar la capacidad del consumidor de intervenir activamente en el proceso de elaboración de todo aquello que antes se limitaba a recibir pasivamente. Los grandes monstruos de la industria electrónica y del espectáculo ya están trabajando en los nuevos medios: desde Peter Gabriel hasta la Apple Corporation sueñan con lograrlo. Pero, en el otro extremo, también los militantes del movimiento cyberpunk reivindican la interactividad como el camino hacia la revolución de los individuos. Las computadoras los criaron y ellos no se amontonan.**

FUTURO

## La interactividad salvará a

# BUSCANDO LA INTELIG

Por Claudia Pasquini

El año 2000 nos encontrará unidos o dominados, pero definitivamente dentro de la tercera dimensión. Para entonces, comenzarán a borrarse las viejas fronteras entre productores y consumidores de productos electrónicos y de entretenimiento. La palabra clave para ese cambio es "interactividad", un concepto en el que están empeñados empresas y personajes tan disímiles como Walt Disney y el ignoto militante cyberpunk que cliquea en Berlín, Peter Gabriel, David Bowie, la Time Warner, el escritor William Gibson, la Televisión Española... Todos ellos aseguran que, en el futuro, interactivos serán los medios, la información y el arte. Esto significa, por un lado, la posibilidad de reunir en las mismas máquinas datos que provengan de fuentes diversas (palabras, imágenes, sonidos), pero por otro lado, sobre todo, desarrollar la capacidad del usuario de intervenir en el proceso de elaboración de estos datos, para recrearlos como le venga en gana.

Música interactiva, televisión interactiva, literatura interactiva, shoppings interactivos, viajes interactivos... Casi todos los dominios del consumo y el entretenimiento se verán alterados por la posibilidad de las nuevas tecnologías electrónicas. La gran industria mundial está ilusionada con que por allí encontraría un camino para zafar de la crisis de estancamiento en que se encuentran los productores electrónicos, toda vez que el mercado de computadoras personales parece saturado por la competencia y la consecuente baja de precios.

A paso redoblado se iniciaron ya las grandes maniobras para asegurarse una porción de lo que el presidente de la Microsoft, Bill Gates, ya bautizó como "nuevo orden digital". Se refería por tal a un mundo en el que toda palabra, imagen o sonido puede ser reducido a una secuencia binaria reconocible por una computadora. O mejor todavía, por una máquina multimedia, que probablemente termine siendo una TV digital e inteligente con pantalla de alta definición, desde la cual se comandarán el teléfono celular, el fax, los compact discs interactivos, CD-ROM, videocámaras, etc. No es ciencia ficción ni futurismo. Las pruebas, a continuación.



### ROCK & CHIP

Ahora que el videoclip es casi una marca de los años 80, ¿qué les quedaba por descubrir a las grandes superstars del rocanrol? Al parecer, el "dernier cri" entre los muchachos interesados en explorar nuevos caminos –llámense Peter Gabriel, David Bowie, los U2, Prince and company- es la música interactiva. Ya no se trata de limitarse a escuchar: los nuevos CD-ROM le permitirían a cualquier fanático tocar con su banda predilecta, elegir ciertos arreglos musicales entre múltiples posibilidades, crear sus propios clips, identificar sus respuestas emocionales ante ciertos ritmos, inmiscuirse en el backstage de los conciertos, o conocer algunos secretos de la "cocina" del disco en cuestión (ver recuadro).

Por el momento, hay tres grandes ramas de experimentación. Por un lado, las composiciones musicales interactivas, que trabajan básicamente sobre el audio. Las interfases visuales de estos productos permiten elegir el tono de la música, remezclar o volver a arreglar fragmentos de la composición, o tocar como si uno fuera miembro de la banda. Todd Rundgren, por ejemplo, produjo "No World Order", que está a punto de salir a la venta en Estados Unidos, combinando el compact disc interactivo con el sistema Macintosh. La composición contiene una base de datos con más de 1500 segmentos y frases musicales, con tres niveles de eventos disponibles. En el más simple, se puede elegir entre tres álbumes paralelos el que más agrade. En el segundo, el oyente puede controlar el tiempo o el modo de la música. En el último, se puede recomponer casi todo el material, según el gusto personal del consumidor.

El problema más obvio para la difusión de esta tecnología es el compromiso que exige del oyente, que debe estar dispuesto a participar activamente del evento musical. El primer desafío es convencerlo de que vale la pena. El segundo es lograr un sistema lo suficientemente sencillo como para que pueda usarlo hasta el más lego. El propio Rundgren le confesó a la revista *Wired* (uno de los últimos órganos creados por la movida electrónica norteamericana): "Creo que una de las formas más fáciles de que la gente empiece a usar la música interactiva es elegir una circunstancia de escucha y dejar que el aparato de compact disc interactivo, o el que sea, haga el resto. Por ejemplo, que puedas decirle al sistema que vas a tener una fiesta y te gustaría escuchar algo bien movido, para bailar".

El "karaoke" es una de las ramas de la interactividad potencialmente más rentables, según el ojo avizor de la industria. Ya hay varias compañías trabajando en productos que enseñan música a través de medios interactivos, o en compacts que reproducen hits de música popular, en los que es posible "sacar" un instrumento, que sería reemplazado por el usuario. Tal el caso de "So You Want To Be a Rock and Roll Star" de la Macintosh, que permite tomar el lugar de uno de los músicos, para lo cual el software trae las instrucciones apropiadas.

El otro gran campo de experimentación es el de los llamados "rockumentales interactivos", que combinan sonido, texto e imagen para explorar cómo fue creada la música. Algo así como tener una MTV de escritorio. En ciertos casos, se utiliza simplemente para organizar material de referencia sobre ciertas bandas: es el caso de *The Complete Beatles* en CD-ROM, que mezcla la música con el material documental existente sobre los flequilludos de Liverpool.

Eso no es un verdadero "rockumental interactivo", dicen los fanáticos como Tony Bové, un investigador que está tratando de producir para el año próximo un CD-ROM sobre "El ascenso y caída de Haight Ashbury" que inaugurará –dice– una nueva forma de documental. "Yo no estoy interesado en los backstages y las groupies sino en cómo se decidió escribir una canción, o cómo usaron el estudio para producirla. Me interesa un examen más detallado del proceso creativo", declaró Bové, cuyo CD-ROM incluirá música de los Grateful Dead, Jefferson Airplane, entre otros, junto con imágenes digitales de cuyo cruce, dice, emergerá toda una filosofía. Hay quien ve en la nueva música interactiva una posibilidad de cambiar el mundo. Es el caso de Gerry Cosalis, el fundador de Devo, ahora interesado en revivir su viejo grupo como una banda virtual que integre el teatro, el video, el mimo, la poesía y la música a través de la interactividad con su público: "En el pasado, hubo un montón de ejemplos de cómo una banda podía convertir a su audiencia en una turba enojada, pulsando ciertas emociones –sostiene Cosalis–. Es lo que sucedió en los años 60 y 70 con el rock y el punk. Con las tecnologías de computación y este nuevo tipo de interacción con el oyente, podés ser cyberpunk de una manera subversiva que es potencialmente positiva".

La experiencia más completa, hasta el momento, es "The Freak Show", un CD-ROM basado en un álbum y un libro de historietas del mismo título, todos creados por The Residents, un grupo de rock de San Francisco que trabajó juntamente con el artista interactivo Jim Ludtke. The Residents son una banda de música experimental off-beat, varios de cuyos trabajos en videomúsica figuran en la colección permanente del Museo de Arte Mo-

## UN PETER GABRIEL INTERACTIVO

En los años '60 y '70 exploró diversas posibilidades musicales; en los '80 incursionó en el videoclip, la cruza cultural y las posibilidades políticas del rock. ¿Qué más le quedaba por investigar a Peter Gabriel? La música interactiva. *Voilá*: ya tiene listo "Explora", un CD-ROM que en Estados Unidos cuesta 49,95 dólares, incluye música y videos de su último álbum *Us*; tour interactivo (con el propio Gabriel como guía turístico) por el estudio de grabación situado en la bella campiña inglesa, y una visita a un festival de la World Organization of Music and Dance (WOMAD)."Explora" puede usarse en cualquier Macintosh, o CD conectado a una Macintosh con pantalla color. Próximamente se lanzará además una versión para Windows.

"Espero que esta tecnología ayude a la gente a comprender que tienen tanto derecho y habilidad para autoexpresarse como cualquiera de los que se colocan en la categoría oficial de artistas", declaró Gabriel, quien entrevé en las nuevas tecnologías una posibilidad para que los chicos del Tercer Mundo accedan a la nueva era de la información, salteándose los pasos que planea el sistema para ellos.

"Lo de Peter Gabriel es un proyecto mastodóntico con capas y capas y capas –ironizó, a su turno Tim Byers, el productor de los metaleros de Motley Crue que, créase o no, también tienen ya su CD-ROM interactivo–. Lo nuestro es muy rápido. Si querés ver 'Girls, girls, girls' en un par de segundos estás viéndolo. En cambio, en lo de Gabriel te toma 30 minutos encontrar lo que ya viste ayer". Llamado Digital Decadence, el CD-ROM de los Motley Crue permite pasar el backstage virtual del show, de modo que cualquier fan pueda "espiar" detrás del escenario, al tiempo que disfruta de sus temas dilectos.

Gabriel no es el único dinosaurio del rock interesado en pulsar la tercera dimensión. También David Bowie produjo junto con uno de los magos de la interactividad, Ty Roberts de la compañía ION, su propio CD-ROM. Basado en la canción "Jump, The Say", del álbum *Black Tie, White Noise*, el disco permite "entrar" detrás de la escena de creación del álbum, ver el video del tema, meterse en un estudio de video interactivo y finalmente mezclar una versión propia de la música y las imágenes.

Los U2 usaron la tecnología interactiva en sus últimas presentaciones en vivo, en donde a través de pantallas gigantes se veían instrumentos sintéticos, replicantes de Bono y otra banda que tocaba a miles de kilómetros de distancia. El próximo paso será Zoo TV Interactive, un proyecto que estará listo dentro de un año.

De cualquier modo, las palmas entre las rock star hipertecnologizadas parece habérlas ganado, por el momento, Billy Idol. Alérgico a las computadoras como lo fueron tradicionalmente casi todos los rockeros "salvajes", Idol cambió diametralmente después de leer y conocer a William Gibson, el autor de la ya clásica novela *Neuromancer*, guía espiritual del movimiento cyberpunk. Billy comenzó por asociarse a WELL, una red montada por la organización alternativista Whole Earth y sus exploraciones informáticas desembocaron en *Cyberpunk*, un compact disc que llega acompañado por un software de Macintosh que describe un movimiento underground de ciencia ficción que incorpora la tecnología y el arte, previendo siempre la participación activa del espectador.

Todas las "majors" norteamericanas tienen ya su estrategia interactiva. Y también las superstar. Madonna creó una compañía interactiva, Prince anunció su intención de encarar proyectos de realidad virtual y medios interactivos y Michael Jackson se asoció con Michael Milken –el ex yuppie encarcelado– para producir TV interactiva. Y continúan las firmas.

## CYBER-INTER-PUNK

A comienzos de los años 80, un grupo de jóvenes escritores norteamericanos de ciencia ficción crearon lo que se llamó el "cyberpunk", "la literatura de la nueva sociedad postindustrial". Describieron un mundo de futuro inmediato, en el que la tecnología es un dato de la realidad, donde se destaca casi siempre un héroe entre rebelde y mercenario que lucha, en escenarios de infierno urbano, contra las multinacionales niponas-alemanas y norteamericanas.

Como movimiento literario, el cyberpunk fue bastante efímero. Pero sobrevivió como movimiento social contracultural: grupos de jóvenes occidentales que reivindican un estilo de vida y un discurso político basado en la democracia informática. Una mezcla de cultura underground, con anarquía callejera y tecnología de punta.

En el otro extremo de la gran industria, los cyberpunk también reivindican la "interactividad" como una de las claves que permitirá a los individuos revertir el mero consumo de la sociedad postindustrial en verdadera participación democrática. Ellos quieren, ni más ni menos, que cambiar el mundo con su computadora personal.

Su máximo gurú, William Gibson (autor de la ya clásica *Neuromancer*), se pasó ahora a la literatura electrónica: escribe poesías y cuentos "efímeros" sobre diskettes que se autodestruyen después de la primera lectura de computadora.

Sus discípulos también intentan crear una "narrativa hipertextual": textos abiertos, con varios recorridos posibles que el lector puede elegir a través del "mouse" de su ordenador personal. Los "hipertextos" no son simples transposiciones al disco magnético de libros de papel (como las múltiples enciclopedias que ahora se ofrecen en versión electrónica) sino que plantean –como en *Afternoon, a story*, de Michael Joyce– una "obra abierta" de diálogo autor-lector.

## La interactividad salvará al consumo

# BUSCANDO LA CAJA INTELIGENTE

*Por Claudia Pasquini*

El año 2000 nos encontrará unidos o dominados, pero definitivamente dentro de la tercera dimensión. Para entonces, comenzarán a borrarse las viejas fronteras entre productores y consumidores de productos electrónicos y de entretenimiento. La palabra clave para ese cambio es "interactividad", un concepto en el que están empeñados empresas y personajes tan disímiles como Walt Disney y el ignoto militante cyberpunk que cliquea en Berlín, Peter Gabriel, David Bowie, la Time Warner, el escritor William Gibson, la Televisión Española... Todos ellos aseguran que, en el futuro, interactivos serán los medios, la información y el arte. Esto significa, por un lado, la posibilidad de reunir en las mismas máquinas datos que provengan de fuentes diversas (palabras, imágenes, sonidos), pero por otro lado, sobre todo, desarrollar la capacidad del usuario de intervenir en el proceso de elaboración de estos datos, para recrearlos como le venga en gana.

Música interactiva, televisión interactiva, literatura interactiva, shoppings interactivos, viajes interactivos... Casi todos los dominios del consumo y el entretenimiento se verán alterados por la posibilidad de las nuevas tecnologías electrónicas. La gran industria mundial está ilusionada con que por allí encontraría un camino para zafar de la crisis de estancamiento en que se encuentran los productores electrónicos, toda vez que el mercado de computadoras personales parece saturado por la competencia y la consecuente baja de precios.

A paso redoblado se iniciaron ya las grandes maniobras para asegurarse una porción de lo que el presidente de la Microsoft, Bill Gates, ya bautizó como "nuevo orden digital". Se refería por tal a un mundo en el que toda palabra, imagen o sonido puede ser reducido a una secuencia binaria reconocible por una computadora. O mejor todavía, por una máquina multimedia, que probablemente termine siendo una TV digital e inteligente con pantalla de alta definición, desde la cual se comandarán el teléfono celular, el fax, los compact discs interactivos, CD-ROM, videocámaras, etc. No es ciencia ficción ni futurismo. Las pruebas, a continuación.



### ROCK & CHIP

Ahora que el videoclip es casi una marca de los años 80, ¿qué les quedaba por descubrir a las grandes superstars del rocanrol? Al parecer, el "dernier cri" entre los muchachos interesados en explorar nuevos caminos –llaménse Peter Gabriel, David Bowie, los U2, Prince and company- es la música interactiva. Ya no se trata de limitarse a escuchar: los nuevos CD-ROM le permitirían a cualquier fanático tocar con su banda predilecta, elegir ciertos arreglos musicales entre múltiples posibilidades, crear sus propios clips, identificar sus respuestas emocionales ante ciertos ritmos, inmiscuirse en el backstage de los conciertos, o conocer algunos secretos de la "cocina" del disco en cuestión (ver recuadro).

Por el momento, hay tres grandes ramas de experimentación. Por un lado, las composiciones musicales interactivas, que trabajan básicamente sobre el audio. Las interfases visuales de estos productos permiten elegir el tono de la música, remezclar o volver a arreglar fragmentos de la composición, o tocar como si uno fuera miembro de la banda. Todd Rundgren, por ejemplo, produjo "No World Order", que está a punto de salir a la venta en Estados Unidos, combinando el compact disc interactivo con el sistema Macintosh. La composición contiene una base de datos con más de 1500 segmentos y frases musicales, con tres niveles de eventos disponibles. En el más simple, se puede elegir entre tres álbumes paralelos el que más agrade. En el segundo, el oyente puede controlar el tiempo o el modo de la música. En el último, se puede recomponer casi todo el material, según el gusto personal del consumidor.

El problema más obvio para la difusión de esta tecnología es el compromiso que exige del oyente, que debe estar dispuesto a participar activamente del evento musical. El primer desafío es convencerlo de que vale la pena. El segundo es lograr un sistema lo suficientemente sencillo como para que pueda usarlo hasta el más lego. El propio Rundgren le confesó a la revista *Wired* (uno de los últimos órganos creados por la movida electrónica norteamericana): "Creo que una de las formas más fáciles de que la gente empiece a usar la música interactiva es elegir una circunstancia de escucha y dejar que el aparato de compact disc interactivo, o el que sea, haga el resto. Por ejemplo, que puedas decirle al sistema que vas a tener una fiesta y te gustaría escuchar algo bien movido, para bailar".

El "karaoke" es una de las ramas de la interactividad potencialmente más rentables, según el ojo avizor de la industria. Ya hay varias compañías trabajando en productos que enseñan música a través de medios interactivos, o en compacts que reproducen hits de música popular, en los que es posible "sacar" un instrumento, que sería reemplazado por el usuario. Tal el caso de "So You Want To Be a Rock and Roll Star" de la Macintosh, que permite tomar el lugar de uno de los músicos, para lo cual el software trae las instrucciones apropiadas.

El otro gran campo de experimentación es el de los llamados "rockumentales interactivos", que combinan sonido, texto e imagen para explorar cómo fue creada la música. Algo así como tener una MTV de escritorio. En ciertos casos, se utiliza simplemente para organizar material de referencia sobre ciertas bandas: es el caso de *The Complete Beatles* en CD-ROM, que mezcla la música con el material documental existente sobre los flequilludos de Liverpool.

Eso no es un verdadero "rockumental interactivo", dicen los fanáticos como Tony Bové, un investigador que está tratando de producir para el año próximo un CD-ROM sobre "El ascenso y caída de Haight Ashbury" que inaugurará –dice– una nueva forma de documental. "Yo no estoy interesado en los backstages y las groupies sino en cómo se decidió escribir una canción, o cómo usaron el estudio para producirla. Me interesa un examen más detallado del proceso creativo", declaró Bové, cuyo CD-ROM incluirá música de los Grateful Dead, Jefferson Airplane, entre otros, junto con imágenes digitales de cuyo cruce, dice, emergerá toda una filosofía. Hay quien ve en la nueva música interactiva una posibilidad de cambiar el mundo. Es el caso de Gerry Cosalis, el fundador de Devo, ahora interesado en revivir su viejo grupo como una banda virtual que integre el teatro, el video, el mimo, la poesía y la música a través de la interactividad con su público: "En el pasado, hubo un montón de ejemplos de cómo una banda podía convertir a su audiencia en una turba enojada, pulsando ciertas emociones –sostiene Cosalis–. Es lo que sucedió en los años 60 y 70 con el rock y el punk. Con las tecnologías de computación y este nuevo tipo de interacción con el oyente, podés ser cyberpunk de una manera subversiva que es potencialmente positiva".

La experiencia más completa, hasta el momento, es "The Freak Show", un CD-ROM basado en un álbum y un libro de historietas del mismo título, todos creados por The Residents, un grupo de rock de San Francisco que trabajó juntamente con el artista interactivo Jim Ludtke. The Residents son una banda de música experimental off-beat, varios de cuyos trabajos en videomúsica figuran en la colección permanente del Museo de Arte Moderno. Su CD-ROM es una suerte de libro interactivo, ilustrado con gráficos, texto y música. La interfase es una carpa con escenario y público. El usuario puede cliquear su computadora en cualquier parte del escenario y acceder, a través de las diversas puertas, al backstage y, más allá, hasta entrar a los "trailers" de cada uno de los miembros del grupo, conocer sus adornos, sus discos, leer sus viejas cartas de amor...

Las multinacionales son menos sentimentales que los artistas. Ahora mismo acaban de enocntrarle un uso más práctico a la interactividad. Es la "i-station" (ver ilustración), un quiosco de música interactivo instalado por el momento en ciertas grandes disquerías de San Francisco, donde los compradores pueden acceder a través de tarjetas magnéticas a una base de datos de 35 mil títulos, entre los cuales se puede elegir por tema, autor, género, charts de la revista *Billboard*, datos de los músicos, últimos conciertos, e inclusive pedirle a la máquina algo que se adapte al gusto personal del consumidor. Se calcula que antes de fin de año, las "istation" ya se habrán extendido al resto de Estados Unidos y para el '94 avanzarán sobre el mundo.

### LA CAJA INTELIGENTE

En los años 60, con más rencor que ciencia, los comunicólogos apocalípticos le pusieron a la televisión un sobrenombre que la marcaría como ninguno: "la caja boba". La imagen estaba clarísima: un espectador absolutamente pasivo, atontado frente a imágenes que se sucedían sin ton ni son, al ritmo de las tandas publicitarias.

El nuevo concepto en materia televisiva es lograr precisamente lo contrario, una "caja inteligente". En términos concretos, esto significa que el espectador pueda elegir ya no sólo la programación que le interesa, sino además profundizar en servicios e informaciones adjuntas de su interés personal.

Al principio fueron experiencias absolutamente aisladas. Una de las primeras a escala masiva fue la del llamado "video interactivo por señal oculta" (VISO) o Tac-TV, un aparatito de dimensiones similares a las del videocasete, que decodifica las señales especiales enviadas por televisión y devuelve otras señales por vía telefónica (fax o módem). Este sistema le permite al espectador tomar decisiones e interrelacionarse, desde un telemando instalado en cualquier lugar, con los programas que se estén emitiendo en ese momento: participar en concursos, ganar premios, dar opiniones, recibir información específica, etcétera.

La primera prueba del sistema se realizó en el programa "Saber Rider", de la cadena privada francesa TF1, que, al permitir la participación del público infantil, se convirtió en el de mayor rating del segmento. La segunda prueba, igualmente exitosa, corrió por cuenta del tradicional "The Wheel of Fortune" de Estados Unidos, que utilizó esta tecnología para que sus televidentes pudieran concursar en directo, desde sus hogares, sin necesidad de concurrir al estudio.

Durante los últimos Juegos Olímpicos, España distribuyó en forma gratuita 10 mil aparatos que permitían obtener información complementaria sobre las pruebas y sobre los atletas, según el interés del espectador. En este momento se están procesando a toda velocidad los resultados obtenidos en esa experiencia piloto porque Televisión Española tiene planificado lanzar el sistema en el próximo otoño europeo, para lo cual irá adaptando sus productos hasta llegar a un tope del 70 por ciento de aprovechamiento de toda su grilla de programación. Pero, como siempre, la delantera en estos experimentos a escala masiva la tienen los norteamericanos. Una división de la Microsoft, la Interactive Home Systems, creó un software que permite a cualquiera que esté viendo un telefilm acceder a más informaciones sobre el personaje, o sobre los capítulos anteriores. De hecho, ya se hicieron, tanto en Estados Unidos como en Europa, experiencias piloto en las que el público decidía interactivamente el final de películas o telenovelas.

Hace unos meses, el grupo Time-Warner arremetió con la TV interactiva en el barrio de Queens, en Nueva York. Allí los vecinos tuvieron la posibilidad de acceder, por telecomando, al sistema Quantum: un sistema de 150 canales de TV, con una serie de nuevos servicios incorporados. Las elecciones posibles iban desde lo más sencillito (como seleccionar en qué lengua querían la programación, o cuál de las 57 películas disponibles a toda hora pretendían ver) hasta opciones más novedosas, como interrumpir el partido de béisbol para preguntarle a la TV –siempre por vía de su telecomando– a qué velocidad acababan de lanzar la pelota, qué promedio llevaba ese jugador durante el presente campeonato, o cuánto gana por partido. Los 500 canales que ya ha anunciado la Time-Warner para el próximo año convertirán estas primeras opciones en juego de niños: allí habrá desde shoppings interactivos, donde los abonados podrán pedir que les "muestren" la mercadería de su elección, hasta canales inmobiliarios, que permitirían no sólo encontrar la propiedad de su interés, sino además "recorrerla" por dentro a través de la TV.



Peter Gabriel

U2

## UN PETER GABRIEL INTERACTIVO

En los años '60 y '70 exploró diversas posibilidades musicales; en los '80 incursionó en el videoclip, la cruza cultural y las posibilidades políticas del rock. ¿Qué más le quedaba por investigar a Peter Gabriel? La música interactiva. *Voilá*: ya tiene listo "Explora", un CD-ROM que en Estados Unidos cuesta 49,95 dólares, incluye música y videos de su último álbum *Us*; tour interactivo (con el propio Gabriel como guía turístico) por el estudio de grabación situado en la bella campiña inglesa, y una visita a un festival de la World Organization of Music and Dance (WOMAD)."Explora" puede usarse en cualquier Macintosh, o CD conectado a una Macintosh con pantalla color. Próximamente se lanzará además una versión para Windows.

"Espero que esta tecnología ayude a la gente a comprender que tienen tanto derecho y habilidad para autoexpresarse como cualquiera de los que se colocan en la categoría oficial de artistas", declaró Gabriel, quien entrevé en las nuevas tecnologías una posibilidad para que los chicos del Tercer Mundo accedan a la nueva era de la información, salteándose los pasos que planea el sistema para ellos.

"Lo de Peter Gabriel es un proyecto mastodóntico con capas y capas y capas –ironizó, a su turno Tim Byers, el productor de los metaleros de Motley Crue que, créase o no, también tienen ya su CD-ROM interactivo–. Lo nuestro es muy rápido. Si querés ver 'Girls, girls, girls' en un par de segundos estás viéndolo. En cambio, en lo de Gabriel te toma 30 minutos encontrar lo que ya viste ayer". Llamado Digital Decadence, el CD-ROM de los Motley Crue permite pasar el backstage virtual del show, de modo que cualquier fan pueda "espiar" detrás del escenario, al tiempo que disfruta de sus temas dilectos.

Gabriel no es el único dinosaurio del rock interesado en pulsar la tercera dimensión. También David Bowie produjo junto con uno de los magos de la interactividad, Ty Roberts de la compañía ION, su propio CD-ROM. Basado en la canción "Jump, The Say", del álbum *Black Tie, White Noise*, el disco permite "entrar" detrás de la escena de creación del álbum, ver el video del tema, meterse en un estudio de video interactivo y finalmente mezclar una versión propia de la música y las imágenes.

Los U2 usaron la tecnología interactiva en sus últimas presentaciones en vivo, en donde a través de pantallas gigantes se veían instrumentos sintéticos, replicantes de Bono y otra banda que tocaba a miles de kilómetros de distancia. El próximo paso será Zoo TV Interactive, un proyecto que estará listo dentro de un año.

De cualquier modo, las palmas entre las rock star hipertecnologizadas parece haberlas ganado, por el momento, Billy Idol. Alérgico a las computadoras como lo fueron tradicionalmente casi todos los rockeros "salvajes", Idol cambió diametralmente después de leer y conocer a William Gibson, el autor de la ya clásica novela *Neuromancer*, guía espiritual del movimiento cyberpunk. Billy comenzó por asociarse a WELL, una red montada por la organización alternativista Whole Earth y sus exploraciones informáticas desembocaron en *Cyberpunk*, un compact disc que llega acompañado por un software de Macintosh que describe un movimiento underground de ciencia ficción que incorpora la tecnología y el arte, previendo siempre la participación activa del espectador.

Todas las "majors" norteamericanas tienen ya su estrategia interactiva. Y también las superstar. Madonna creó una compañía interactiva, Prince anunció su intención de encarar proyectos de realidad virtual y medios interactivos y Michael Jackson se asoció con Michael Milken –el ex yuppie encarcelado– para producir TV interactiva. Y continúan las firmas.

## CYBER-INTER-PUNK

A comienzos de los años 80, un grupo de jóvenes escritores norteamericanos de ciencia ficción crearon lo que se llamó el "cyberpunk", "la literatura de la nueva sociedad postindustrial". Describieron un mundo de futuro inmediato, en el que la tecnología es un dato de la realidad, donde se destaca casi siempre un héroe entre rebelde y mercenario que lucha, en escenarios de infierno urbano, contra las multinacionales niponas-alemanas y norteamericanas.

Como movimiento literario, el cyberpunk fue bastante efímero. Pero sobrevivió como movimiento social contracultural: grupos de jóvenes occidentales que reivindican un estilo de vida y un discurso político basado en la democracia informática. Una mezcla de cultura underground, con anarquía callejera y tecnología de punta.

En el otro extremo de la gran industria, los cyberpunk también reivindican la "interactividad" como una de las claves que permitirá a los individuos revertir el mero consumo de la sociedad postindustrial en verdadera participación democrática. Ellos quieren, ni más ni menos, que cambiar el mundo con su computadora personal.

Su máximo gurú, William Gibson (autor de la ya clásica *Neuromancer*), se pasó ahora a la literatura electrónica: escribe poesías y cuentos "efímeros" sobre diskettes que se autodestruyen después de la primera lectura de computadora.

Sus discípulos también intentan crear una "narrativa hipertextual": textos abiertos, con varios recorridos posibles que el lector puede elegir a través del "mouse" de su ordenador personal. Los "hipertextos" no son simples transposiciones al disco magnético de libros de papel (como las múltiples enciclopedias que ahora se ofrecen en versión electrónica) sino que plantean –como en *Afternoon, a story,* de Michael Joyce– una "obra abierta" de diálogo autor-lector.

## HACIA UN MUNDO VIRTUAL

El cine está bastante atrasado en esto de la interacción. De hecho, Greg Roach, un profesor de la Universidad de San Francisco, acaba de ganar el premio de honor en el First Annual QuickTime Film Festival organizado por la Apple, con *The Wrong Side of Town*, un trabajo basado en el formato CDROM, al que el American Film Institute consideró como el primer film verdaderamente interactivo del mundo.

Los japoneses pretenden ir más allá. Uno de los proyectos más ambiciosos que manejan actualmente es el de permitir al espectador convertirse en personaje de la película que está viendo. Este es, en concreto, el primer plan de una sociedad formada por la MCA, la marca cinematográfica del grupo Matsushita, y la VPL Research, una de las inventoras de la tecnología de la realidad virtual.

En verdad, la realidad virtual es la interactividad llevada hasta sus últimas consecuencias. Por el momento "realidad virtual" se llama a un complejo videogame que golpea al mismo tiempo todos los sentidos, incluyendo al espectador en imágenes simuladas, que parecen reales, aunque no son corpóreas. En este campo está trabajando la Walt Disney, que aspira a producir los "voomies", que es el nombre que se le ha dado a estos films virtuales. Pero los centros de investigación de vanguardia, como el Lawrence Livermoore de la Universidad de California, pretenden llegar a estimular directamente las neuronas para producir la percepción de algo que no existe.

Las aplicaciones de la realidad virtual a la industria del entretenimiento son infinitas. Baste un ejemplo: en la última muestra Imagina de Montecarlo, vitrina internacional de las maravillas electrónicas, se presentó una versión del "viaje virtual" que permitiría trasladarse virtualmente al lugar y el tiempo que uno elija. Así, por ejemplo, 300 personas (entre las que se contaba el portavoz de la Conferencia Episcopal de Francia), calzadas con casco estereoscópico y guantes de fibra óptica, pudieron "visitar", esta vez, el más grande edificio cristiano del Medioevo, la Abadía de Cluny, que dejó de existir hace ya dos siglos pero ahora fue reconstruida en imágenes tridimensionales por Medialab e IBM.

Cada vez que logra cualquiera de estas maravillas, la industria se frota las manos imaginando los negocios multimillonarios que vendrán. ¿Será ése un mundo de individuos cada vez más aislados, con fantasías y sueños tan personales que ya no deseen compartirlos con nadie? ¿O será, como pretenden los cyperpunks, una comunidad de seres creativos, independientes y autogestionarios, capaces de reconvertir el consumo en participación? Para conocer esta respuesta, habrá que apretar sin duda mucho más que un botón.

## GRAGEAS

**BIENAL DE ARQUITECTURA.** El 20 de setiembre se inaugura, con tres invitados estrella y esta vez en el Teatro Coliseo, la Bienal Internacional de Arquitectura BA/93. César Pelli, llegado de Estados Unidos; Mario Botta, de Suiza, y sir Richard Rogers, de Inglaterra, hablarán luego de que lo hayan hecho el argentino Clorindo Testa, los norteamericanos Antoine Predock, Franklin D. Israel y Thomas Mayne (uno de los fundadores de Morphosis) y los italianos Paolo Portoghesi y Mario Bellini. Esta quinta Bienal que coincide con el 25° aniversario de la entidad que la organiza, el CAYC, tendrá varias sedes simultáneas, la presencia de ilustres argentinos y del mundo, concursos, mesas redondas y exposiciones. El miércoles estarán en el Coliseo los españoles Enric Miralles y Oriol Bohigas, el mexicano Abraham Zabludovsky y los esperados Gae Aulenti (Italia), Emilio Ambasz (Estados Unidos) y Wolf Prix (Austria). El jueves 23 se podrá escuchar al director de la revista italiana *Domus*, Vittorio Magnano Lampugnani, además de Laureano Forero de Colombia, Robert Stern, Eric Owen Moss y Bernardo Fort Brescia de Estados Unidos y el argentino Justo Solsona. El viernes 24 se presentarán el inglés Peter Cook, el italiano Francesco del Co y el español Rafael de la Hoz en horario diurno, y para la noche quedarán Kenneth Frampton (flamante presidente del Comité Internacional de Críticos de Arquitectura) y Helmut Jahn, de Estados Unidos. El sábado, día del cierre, disertarán Margaret Mac Curry de Estados Unidos, Borja Huidobro de Francia, el español Jaime Duró Pifarre, Gérard Benoit (Francia), Rod Hacney (Inglaterra), Mario Paredes (Chile) y Georgi Stoilov (Bulgaria). En Hebraica se realizará una mesa redonda con Trevor Brady de Canadá, Jennifer Taylor de Australia, Luo Xiao Wei de China, Rob Quigley y Amos Rapoport de Estados Unidos y Tomás Dagnino, Carlos Dibar y Jorge Glusber de Argentina. Como si fuera poco, habrá exposiciones de César Pelli, Richard Meier, Thom Mayne y Jelmut Jhan del 9 de setiembre al 9 de octubre en el Museo Nacional de Bellas Artes; de Mario Botta, Bernardo Fort Brescia y Richard Rogers del 15 al 29 de setiembre en el Centro Cultural Recoleta –junto con muestras de Alemania, Chile y Venezuela–. El Concurso de Diseño ICI en el ICI y dibujos de Clorindo Testa en el CAYC (del 20 de setiembre al 9 de octubre), entre otras.

**EXPERIMENTOS CON HUMANOS.** A partir de una nota publicada en **Futuro**, el senador provincial Angel Ruzo presentó un pedido de informes al gobernador de la provincia de Buenos Aires, Eduardo Duhalde, para que su Ministerio de Salud averigüe si los laboratorios franceses Bio-Merieux estarían probando un nuevo cultivo celular utilizable como vacuna antirrábica, en una fase de estudio que aún no autorizaría su uso en personas. En su solicitud, el legislador pide que se aclaren los resultados de la investigación sobre el caso del '86 y se averigüe si es cierto que se hizo firmar a los vacunados un formulario de consentimiento.

**SUPERCARRETERA ELECTRONICA.** La administración Clinton lanzó su proyecto de llevar a las escuelas y los hogares la revolución informática, y la Continental es una de las empresas que ha tomado la delantera de este juego. Acaba de conectarse como usuario de la Internet, la red informática que une a decenas de miles de computadoras en cincuenta países del mundo, con veinte millones de usuarios. La Continental Cablevisión –uno de los mayores operadores de cable de Estados Unidos– permite así a sus abonados disfrutar del correo electrónico, quienes con sólo conectar un modem a su computadora quedan comunicados con estudiantes y profesores universitarios de todo el planeta. Así, pueden recibir en poco tiempo y en su propia casa esa información contenida en una biblioteca ubicada en otro continente.

## ...a al consumo

# ...A CAJA ...GENTE

...derno. Su CD-ROM es una suerte de libro interactivo, ilustrado con gráficos, texto y música. La interfase es una carpa con escenario y público. El usuario puede cliquear su computadora en cualquier parte del escenario y acceder, a través de las diversas puertas, al backstage y, más allá, hasta entrar a los "trailers" de cada uno de los miembros del grupo, conocer sus adornos, sus discos, leer sus viejas cartas de amor...

Las multinacionales son menos sentimentales que los artistas. Ahora mismo acaban de enocntrarle un uso más práctico a la interactividad. Es la "i-station" (ver ilustración), un quiosco de música interactivo instalado por el momento en ciertas grandes disquerías de San Francisco, donde los compradores pueden acceder a través de tarjetas magnéticas a una base de datos de 35 mil títulos, entre los cuales se puede elegir por tema, autor, género, charts de la revista *Billboard*, datos de los músicos, últimos conciertos, e inclusive pedirle a la máquina algo que se adapte al gusto personal del consumidor. Se calcula que antes de fin de año, las "istation" ya se habrán extendido al resto de Estados Unidos y para el '94 avanzarán sobre el mundo.

### LA CAJA INTELIGENTE

En los años 60, con más rencor que ciencia, los comunicólogos apocalípticos le pusieron a la televisión un sobrenombre que la marcaría como ninguno: "la caja boba". La imagen estaba clarísima: un espectador absolutamente pasivo, atontado frente a imágenes que se sucedían sin ton ni son, al ritmo de las tandas publicitarias.

El nuevo concepto en materia televisiva es lograr precisamente lo contrario, una "caja inteligente". En términos concretos, esto significa que el espectador pueda elegir ya no sólo la programación que le interesa, sino además profundizar en servicios e informaciones adjuntas de su interés personal.

Al principio fueron experiencias absolutamente aisladas. Una de las primeras a escala masiva fue la del llamado "video interactivo por señal oculta" (VISO) o Tac-TV, un aparatito de dimensiones similares a las del videocasete, que decodifica las señales especiales enviadas por televisión y devuelve otras señales por vía telefónica (fax o módem). Este sistema le permite al espectador tomar decisiones e interrelacionarse, desde un telemando instalado en cualquier lugar, con los programas que se estén emitiendo en ese momento: participar en concursos, ganar premios, dar opiniones, recibir información específica, etcétera.

La primera prueba del sistema se realizó en el programa "Saber Rider", de la cadena privada francesa TF1, que, al permitir la participación del público infantil, se convirtió en el de mayor rating del segmento. La segunda prueba, igualmente exitosa, corrió por cuenta del tradicional "The Wheel of Fortune" de Estados Unidos, que utilizó esta tecnología para que sus televidentes pudieran concursar en directo, desde sus hogares, sin necesidad de concurrir al estudio.

Durante los últimos Juegos Olímpicos, España distribuyó en forma gratuita 10 mil aparatos que permitían obtener información complementaria sobre las pruebas y sobre los atletas, según el interés del espectador. En este momento se están procesando a toda velocidad los resultados obtenidos en esa experiencia piloto porque Televisión Española tiene planificado lanzar el sistema en el próximo otoño europeo, para lo cual irá adaptando sus productos hasta llegar a un tope del 70 por ciento de aprovechamiento de toda su grilla de programación. Pero, como siempre, la delantera en estos experimentos a escala masiva la tienen los norteamericanos. Una división de la Microsoft, la Interactive Home Systems, creó un software que permite a cualquiera que esté viendo un telefilm acceder a más informaciones sobre el personaje, o sobre los capítulos anteriores. De hecho, ya se hicieron, tanto en Estados Unidos como en Europa, experiencias piloto en las que el público decidía interactivamente el final de películas o telenovelas.

Hace unos meses, el grupo Time-Warner arremetió con la TV interactiva en el barrio de Queens, en Nueva York. Allí los vecinos tuvieron la posibilidad de acceder, por telecomando, al sistema Quantum: un sistema de 150 canales de TV, con una serie de nuevos servicios incorporados. Las elecciones posibles iban desde lo más sencillito (como seleccionar en qué lengua querían la programación, o cuál de las 57 películas disponibles a toda hora pretendían ver) hasta opciones más novedosas, como interrumpir el partido de béisbol para preguntarle a la TV –siempre por vía de su telecomando– a qué velocidad acababan de lanzar la pelota, qué promedio llevaba ese jugador durante el presente campeonato, o cuánto gana por partido. Los 500 canales que ya ha anunciado la Time-Warner para el próximo año convertirán estas primeras opciones en juego de niños: allí habrá desde shoppings interactivos, donde los abonados podrán pedir que les "muestren" la mercadería de su elección, hasta canales inmobiliarios, que permitirían no sólo encontrar la propiedad de su interés, sino además "recorrerla" por dentro a través de la TV.

## HACIA UN MUNDO VIRTUAL

El cine está bastante atrasado en esto de la interacción. De hecho, Greg Roach, un profesor de la Universidad de San Francisco, acaba de ganar el premio de honor en el First Annual QuickTime Film Festival organizado por la Apple, con *The Wrong Side of Town*, un trabajo basado en el formato CDROM, al que el American Film Institute consideró como el primer film verdaderamente interactivo del mundo.

Los japoneses pretenden ir más allá. Uno de los proyectos más ambiciosos que manejan actualmente es el de permitir al espectador convertirse en personaje de la película que está viendo. Este es, en concreto, el primer plan de una sociedad formada por la MCA, la marca cinematográfica del grupo Matsushita, y la VPL Research, una de las inventoras de la tecnología de la realidad virtual.

En verdad, la realidad virtual es la interactividad llevada hasta sus últimas consecuencias. Por el momento "realidad virtual" se llama a un complejo videogame que golpea al mismo tiempo todos los sentidos, incluyendo al espectador en imágenes simuladas, que parecen reales, aunque no son corpóreas. En este campo está trabajando la Walt Disney, que aspira a producir los "voomies", que es el nombre que se le ha dado a estos films virtuales. Pero los centros de investigación de vanguardia, como el Lawrence Livermoore de la Universidad de California, pretenden llegar a estimular directamente las neuronas para producir la percepción de algo que no existe.

Las aplicaciones de la realidad virtual a la industria del entretenimiento son infinitas. Baste un ejemplo: en la última muestra Imagina de Montecarlo, vitrina internacional de las maravillas electrónicas, se presentó una versión del "viaje virtual" que permitiría trasladarse virtualmente al lugar y el tiempo que uno elija. Así, por ejemplo, 300 personas (entre las que se contaba el portavoz de la Conferencia Episcopal de Francia), calzadas con casco estereoscópico y guantes de fibra óptica, pudieron "visitar", esta vez, el más grande edificio cristiano del Medioevo, la Abadía de Cluny, que dejó de existir hace ya dos siglos pero ahora fue reconstruida en imágenes tridimensionales por Medialab e IBM.

Cada vez que logra cualquiera de estas maravillas, la industria se frota las manos imaginando los negocios multimillonarios que vendrán. ¿Será ése un mundo de individuos cada vez más aislados, con fantasías y sueños tan personales que ya no deseen compartirlos con nadie? ¿O será, como pretenden los cyberpunks, una comunidad de seres creativos, independientes y autogestionarios, capaces de reconvertir el consumo en participación? Para conocer esta respuesta, habrá que apretar sin duda mucho más que un botón.

Peter Gabriel



U2

## GRAGEAS

**BIENAL DE ARQUITECTURA.** El 20 de setiembre se inaugura, con tres invitados estrella y esta vez en el Teatro Coliseo, la Bienal Internacional de Arquitectura BA/93. César Pelli, llegado de Estados Unidos; Mario Botta, de Suiza, y sir Richard Rogers, de Inglaterra, hablarán luego de que lo hayan hecho el argentino Clorindo Testa, los norteamericanos Antoine Predock, Franklin D. Israel y Thomas Mayne (uno de los fundadores de Morphosis) y los italianos Paolo Portoghesi y Mario Bellini. Esta quinta Bienal que coincide con el 25° aniversario de la entidad que la organiza, el CAYC, tendrá varias sedes simultáneas, la presencia de ilustres argentinos y del mundo, concursos, mesas redondas y exposiciones. El miércoles estarán en el Coliseo los españoles Enric Miralles y Oriol Bohigas, el mexicano Abraham Zabludovsky y los esperados Gae Aulenti (Italia), Emilio Ambasz (Estados Unidos) y Wolf Prix (Austria). El jueves 23 se podrá escuchar al director de la revista italiana *Domus*, Vittorio Magnano Lampugnani, además de Laureano Forero de Colombia, Robert Stern, Eric Owen Moss y Bernardo Fort Brescia de Estados Unidos y el argentino Justo Solsona. El viernes 24 se presentarán el inglés Peter Cook, el italiano Francesco del Co y el español Rafael de la Hoz en horario diurno, y para la noche quedarán Kenneth Frampton (flamante presidente del Comité Internacional de Críticos de Arquitectura) y Helmut Jahn, de Estados Unidos. El sábado, día del cierre, disertarán Margaret Mac Curry de Estados Unidos, Borja Huidobro de Francia, el español Jaime Duró Pifarre, Gérard Benoit (Francia), Rod Hacney (Inglaterra), Mario Paredes (Chile) y Georgi Stoilov (Bulgaria). En Hebraica se realizará una mesa redonda con Trevor Brady de Canadá, Jennifer Taylor de Australia, Luo Xiao Wei de China, Rob Quigley y Amos Rapoport de Estados Unidos y Tomás Dagnino, Carlos Dibar y Jorge Glusber de Argentina. Como si fuera poco, habrá exposiciones de César Pelli, Richard Meier, Thom Mayne y Jelmut Jhan del 9 de setiembre al 9 de octubre en el Museo Nacional de Bellas Artes; de Mario Botta, Bernardo Fort Brescia y Richard Rogers del 15 al 29 de setiembre en el Centro Cultural Recoleta –junto con muestras de Alemania, Chile y Venezuela–. El Concurso de Diseño ICI en el ICI y dibujos de Clorindo Testa en el CAYC (del 20 de setiembre al 9 de octubre), entre otras.

**EXPERIMENTOS CON HUMANOS.** A partir de una nota publicada en **Futuro**, el senador provincial Angel Ruzo presentó un pedido de informes al gobernador de la provincia de Buenos Aires, Eduardo Duhalde, para que su Ministerio de Salud averigüe si los laboratorios franceses Bio-Merieux estarían probando un nuevo cultivo celular utilizable como vacuna antirrábica, en una fase de estudio que aún no autorizaría su uso en personas. En su solicitud, el legislador pide que se aclaren los resultados de la investigación sobre el caso del '86 y se averigüe si es cierto que se hizo firmar a los vacunados un formulario de consentimiento.

**SUPERCARRETERA ELECTRONICA.** La administración Clinton lanzó su proyecto de llevar a las escuelas y los hogares la revolución informática, y la Continental es una de las empresas que ha tomado la delantera de este juego. Acaba de conectarse como usuario de la Internet, la red informática que une a decenas de miles de computadoras en cincuenta países del mundo, con veinte millones de usuarios. La Continental Cablevisión –uno de los mayores operadores de cable de Estados Unidos– permite así a sus abonados disfrutar del correo electrónico, quienes con sólo conectar un modem a su computadora quedan comunicados con estudiantes y profesores universitarios de todo el planeta. Así, pueden recibir en poco tiempo y en su propia casa esa información contenida en una biblioteca ubicada en otro continente.

**Kenneth Gergen autor de "El yo saturado"**

# LA VIDA EN AUTOPISTA

En un almuerzo con amigos se conversa sobre la situación en Irlanda del Norte. Después del trabajo un ejecutivo bancario fuma marihuana y escucha rock. Murmurarle al amado "No puedo vivir sin ti" pierde autenticidad si una debe agregar "Salvo hasta el jueves, y después hasta el miércoles siguiente". Estos y otros dilemas que la tecnología introduce en la vida privada del hombre contemporáneo analiza el psicólogo norteamericano Kenneth Gergen en su libro *El yo saturado*. Reconocido en los círculos académicos, con esta obra logró llegar al gran público y vendió cien mil ejemplares en sólo dos meses. Desde la muerte del amor romántico hasta la posibilidad de crearse una realidad virtual "a medida", su teoría es que la cultura posmoderna de la hipercomunicación ha conseguido colonizar no sólo la vida cotidiana sino el yo de los individuos. De visita en Buenos Aires, invitado por la Fundación Interfás, habló con **Futuro** de todos estos temas, de las pasiones que despiertan los ídolos del rock y la pantalla y de las nuevas relaciones entre padres e hijos en la era de la high tech. Y esto recién comienza...

*–En su libro usted hace una comparación entre las pocas personas que alguien trataba a lo largo de su vida hasta hace sólo unas décadas y la cantidad de conocidos, compañeros y "amigos" con que uno se comunica a lo largo del día. ¿Esto también contribuye a saturar el yo?*

–La primera realidad en una gran ciudad es el tráfico. Imaginemos las actividades que más gente congregan en la noche; ver televisión o ir al cine. Cien años atrás, nada de eso existía. Tampoco había coches. A las tecnologías que son el teléfono, el cine y la TV se agregan el automóvil, la radio y las publicaciones de masas, que tampoco existían en su actual forma, y el transporte en jet (que abre cualquier ciudad a contactos internacionales). Se le agrega la computadora y están dadas las condiciones para una conexión global, de bajo costo e instantánea. Y todo eso ha ocurrido exactamente durante el transcurso de nuestra vida.

En este siglo, la tecnología transformó la vida de la gente a nivel masivo. Aunque no parezca todavía en lo que hace a la computadora, entre la clase media norteamericana es el mercado de desarrollo más fuerte. Y éste parecería ser sólo el comienzo de otra explosión tecnológica. Ahora viene en Estados Unidos la super highway electrónica, que a través del televisor va a entrar en todas las casas con quinientos canales nuevos, todos con alta fidelidad, y va a permitir a la gente interactuar con la pantalla, comunicarse con la gente de la pantalla y hasta jugar, por ejemplo, un partido de ajedrez con el campeón mundial, un juego que se va a repetir en cinco mil localidades en el mundo, y con el teléfono y la computadora en casa. Va a ser un nivel totalmente nuevo de potencial de comunicación.

*–Pero, yendo a lo personal, ¿estas posibilidades multiplicadas infinitamente son las que angustian a uno por todo lo que no hace?*

–Cuando una nueva tecnología aparece la primera reacción es el asombro. Conozco una mujer que era muy joven cuando comenzaron a instalar el teléfono en las casas y recuerda cómo su padre le informó que podría comunicarse con sus vecinos de la otra cuadra sin ir de visita. Los japoneses piensan que no existe límite para la capacidad y el deseo humano de tecnología, de nuevos modos de hacer negocios más fácil y más rápido, o comunicarse con amigos que no están cerca.

*–Entonces ¿por qué la nueva tecnología estaría saturando el yo?*

–Es que además de esa primera reacción de alegría y esperanza, hay consecuencias que no se ven. Alguien dijo que hacer un camino nuevo hacia su ciudad es hacer una revolución: cambia dramáticamente la situación de la ciudad. Con estas tecnologías pasa lo mismo. Cuando uno trae un artefacto a su casa, muy contento, no se da cuenta de que va a cambiar la naturaleza de la vida de la familia. Es como traer un caballo de Troya a casa, que uno ve hermoso, pero trae consecuencias.

*–Una de las que usted señala es el cambio del amor de pareja. Dice que es imposible que alguien le diga a su novia "No puedo vivir sin vos", porque debería agregar: "Excepto de nueve a once, que tengo una reunión y de quince a dieciocho, que trabajo con mi computadora".*

–Las relaciones de pareja o amorosas –igual que la amistad– están construidas sobre la base de la lealtad, el compromiso. Pero esto parece ser una herencia de siglos anteriores, esto del amor como una forma de compromiso, que requiere una cantidad de tiempo y energía dedicados a la otra persona. Con esta explosión tecnológica uno se ve llevado hacia afuera, hacia una multiplicidad de relaciones que no siempre son interactivas –con amigos y colegas–. Son vicarias con medios impersonales como la televisión, o con estrellas de cine que uno no conoce personalmente. Hay ciertos programas o espectáculos que "hay que ver" porque todo el mundo lo hace. Noches que en otra época uno hubiera dedicado a la pareja hoy se ven interrumpidas por llamados telefónicos, escuchar los llamados del contestador automático, un programa de televisión, libros que hay que leer porque están conectados a su trabajo, visitas. Este tiempo unificado se convierte en fragmentado. Entonces en una sola noche los diferentes miembros de la familia están en espacios diferentes: la madre con una amiga en el living, el padre haciendo un negocio por teléfono, un hijo escuchando un compact de rock y otro en su cuarto con la TV o comunicándose con alguien por computadora. Toda la familia está en otro lado aunque estén en la casa. Ahora, el concepto de amor ha cambiado y va a cambiar. Esa idea romántica de amor como una relación privilegiada entre dos almas está tendiendo a morir aunque menos en la Argentina que en Estados Unidos. La idea de que si muere el ser amado uno hará un altar en su casa y le rendirá culto, hoy se ve como una cosa neurótica. La gente vuelve a la vida y en unos dos años está en una nueva relación. También las historias de amor se han convertido en una parte tan integrante de los medios de comunicación, de sus relatos, que cualquier espectador de entre cinco y catorce años ha visto, no sé, cinco mil historias de amor. ¿Cómo puede haber un amor auténtico si uno ha visto tantos modelos?

*–Parecería que uno jamás estará en una situación que no haya visto antes en la TV o en el cine. ¿Y qué pasa con esos amores no correspondidos a los ídolos, donde uno sabe desde dónde vive hasta qué come su estrella de rock, y el otro no conoce su existencia?*

–Este tema me interesa mucho desde hace un año y medio. Estuve trabajando con una organización que estudia a los "stalking". La gente, como se obsesiona, empieza a seguir a una figura como en la película *El guardaespaldas*: quiere acercarse, tocarla, hacerle algo de alguna manera, pero siempre tiene una connotación agresiva. Esta palabra sería seguir a alguien sin dejarlo tranquilo, es una metáfora de cazar. Esta organizaciónes contratada por los medios de comunicación para protegerse de este fenómeno; por ejemplo, una estrella que recibe trescientas cartas en el año que la amenazan o le dicen que la van a cortar en pedacitos. Casos como el de John Lennon o Monica Seles empiezan a verse como algo que puede ocurrir más frecuentemente. Se han estudiado una gran cantidad de casos para saber quiénes son los que pueden tener este tipo de comportamiento y en general es gente que vive sólo de los medios, que no tiene una vida social real, su vida es lo que pasa en la pantalla. Sienten que tienen una relación real con la gente de la televisión y no es fácil decir que están locos, porque todos tenemos un poco de esto con los medios. En el caso Guns N' Roses, por ejemplo, todas esas adolescentes que están abajo del hotel... es como si tuvieran una relación personal con ellos.

*–Acá se comentó mucho el caso de una adolescente a quien el padre no le permitió ir al recital del grupo y se suicidó...*

–Es una relación muy poderosa, que incluso uno no llamaría "insana", en el sentido tradicional de locura. Es una visión intimidatoria del futuro, considerando lo que puede ser una supercarretera electrónica (superhigway) con quinientos canales.

*–Evidentemente los Guns N' Roses estaban dentro del cuadro de afectos más cercanos de esta chica. ¿Los adolescentes son más proclives a establecer estas relaciones?*

–Tradicionalmente se pensó que ellos eran más susceptibles, pero si estos medios se hacen mucho más disponibles, y más poderosos en el sentido de la retórica que vehiculizan –una película en color, pantalla grande y alta definición– pueden tener un efecto más fuerte sobre las personas que casi cualquier relación. Los latidos del corazón se aceleran muchas más veces en una semana cuando están viendo una película que por sus relaciones personales. Encima, con las realidades virtuales se abren nuevas posibilidades, que van a ser el próximo gran desarrollo tecnológico. Uno se pone un casco que llena todo el campo visual, vive en un mundo en el que se puede mover. Y ya se está ensayando la posibilidad de que pueda crear personas dentro de esta realidad virtual; inventar personas interesantes y tener una relación interactiva con ellas. Si sumamos esto a todas las dificultades que uno tiene en sus relaciones –frustraciones, enojo, aburrimiento...–, ahora uno puede entrar a la realidad virtual, "y todas las mujeres son hermosas y me aman...".

*–¿Cuál sería entonces el límite entre "cordura" y "locura"?*

–Habrá que repensar esa diferencia.

*–Con la televisión usted observa también que los chicos tienen acceso al mundo del conflicto adulto. ¿Cómo incide esto en sus vidas?*

–En Estados Unidos aparece mucho en artículos que analizan desde los medios la idea de la pérdida de la niñez, de ese chico tradicional, como naïf que no está arrruinado, no muy sofisticado, pero agradable, que despierta en uno el deseo de protegerlo. Pero no se puede proteger al chico de las historias de adultos que aparecen en los medios. Por ejemplo la televisión de la tarde tiene telenovelas, donde se exponen a cualquier forma de hipocresía adulta, conflictos, deshonestidades. Ya no es un misterio la vida; se sofistican muy rápido, se pierde ese período de infancia ingenua y en algún sentido se sienten superiores a sus padres. Porque los padres tratan de ocultarles algunas cosas, pero ellos saben que pueden tener esos problemas. Entonces les parece que les estuvieron mintiendo. Pierden mucho más temprano la visión de los padres todopoderosos.

*–¿Cómo se concilia ver por televisión la guerra, o el hambre en Africa y seguir con los quehaceres cotidianos?*

–Ahí es donde aparece ese estado que llamo "multifrenia", por el cual nos encontramos viviendo una vida fragmentada, con muchas ideas y valores diferentes, donde no hay un sentido único para todo eso. Hay tantas voces que interactúan y no hay forma de unificarlo. No hay una racionalidad superior que permita organizar todos estos elementos. Yo puedo estar haciendo esto cuando también podría estar haciendo esto y aquello, y no hay forma de integrar todo eso. El tema es que nosotros –que crecimos en una cultura moderna– nos preocupamos mucho por tener un sentido de todo este conflicto. Pero no todas las culturas en todo momento han intentado integrar los diferentes aspectos de la realidad –o incluso del yo– que son antiéticos. Eso lo heredamos de esa neurosis particular de la modernidad que es el intento de integrar todo. Los jóvenes están acostumbrados a vivir en un mundo fragmentado; para ellos la vida es así. Un amigo mío hizo una película con fragmentos de entre quince y treinta segundos y el sonido de cada segmento en realidad correspondía a otro, todo unido con inteligencia. Se mostró a diferentes audiencias. No les gustaba a los sectores adultos y mejor establecidos socialmente, y a la gente joven le encantó. Es como si hubiera una diferencia histórica en la base cultural de los dos grupos.

***Sandra Igelka***